

A kérdőív kitöltésének kettős célja van ebben az esetben:

1. A gyerekek felhasználói szokásainak és attitűdjének megismerése. Fontos, hogy a gyerek saját élményeiből, valós aktivitásából induljon ki a párbeszéd a témáról. Nem tanácsokat osztunk, hanem az a célunk, hogy ők maguk jussanak belátásra a problémás kérdések kapcsán. Ugyanakkor a tanár számára is lehetőség ez, hogy a gyerekek érdeklődéséhez közelebb kerülve szólíthassa meg őket.
2. A gyerekek szembesítése a számítógépes játékokkal kapcsolatos állításokkal, melyek részben médiakutatásokra másrészt a közvélekedésre alapulnak. Nemcsak azt igyekszünk meg tudni, hogyan vélekednek ők ezekről, hanem tudatosítunk is bennük érveket, amelyeket később csoportosan megvitatunk. Úgy adunk tehát át médiaelméleti ismereteket a gyerekeknek (főként a felhasználókra vonatkozókat), hogy ők is viszonyulhassanak hozzájuk.

A kérdőív elkészítésénél a médiakutatás befogadásvizsgálatait vettük figyelembe.

A kérdőív 3 részből áll.

Az első csoportban lévő kérdések a számítógépes játékokkal kapcsolatos általános vélekedéseket igyekeznek feltárni.

Ezen belül az 1-7. sorszámú kérdések a játékok funkcióit firtatják, amit az egyén életében betölthetnek.

A 8-14. sorszámú kérdések azokat a véleményeket vetik föl, amelyek óvatosságra intenek a videójátékokkal kapcsolatban, és amelyek kapcsán szóba hozhatjuk majd azokat az alapvető szabályokat, amelyek segítenek a biztonságos és a mások, valamint a játékosok saját méltóságát tiszteletben tartó játékkörnyezet megteremtésében.

Ezek között a kérdések között olyan is akad, amelyekről a médiakutatók véleménye is megoszlik (pl. az erőszakkal és a haszontalan időtöltéssel, a társak elhanyagolásával kapcsolatos) és túlságosan bonyolult lenne – különösen ebben az életkorban – árnyalt véleményt formálni. Itt törekednünk kell, hogy a viták során majd minél több érvényes állítást gyűjtsünk össze, amelyek segítenek a gyerekeknek abban, hogy elgondolkodhassanak ezekről. Nem az a cél, hogy visszamondják, amit tőlünk hallanak, hanem az, hogy maguk is józan belátásra jussanak, és a szerint cselekedjenek.

A 15-19. sorszámú kérdések a fiúk és a lányok eltérő felhasználói szokásaira koncentrálnak. Érdekes az órák során erre is odafigyelni. Sok médiakutató szerint a társadalmi nemi szerepek (gender) jelentős különbségeket jelentenek a felhasználói magatartásban. Vannak, akik aggályosnak látják a lányok alacsonyabb mértékű aktivitását a számítógépes játékok terén (vagy a játékok különbségét is akár), mert úgy gondolják, ez hátrányos helyzetbe hozhatja a lányokat később a munkaerő piacon is. (Kevésbé barátkoznak meg az informatika világával vagy csak passzív felhasználók maradnak.)

A második csoportban lévő kérdések a számítógépes játékokhoz kapcsolódó személyes motivációt kutatják. Itt a felhasználói igények tárnak föl. Segít megértenünk, miért is fontos ez annyira a gyerekeink számára. A korcsoportról itt megszerzett tudásunk segíthet motiválásukban is. Ugyanakkor számukra is fontos, hogy tisztában legyenek saját igényeikkel!

Az utolsó (harmadik) csoportban lévő kérdések a válaszadó személyes adataira, sajátosságaira vonatkoznak, amelyek befolyásolják az előbbi két csoport válaszadását. (A nemenként adott válaszok eltérését különösen érdemes megvizsgálni.) Ez segít rámutatni az összefüggésekre.

Mi a véleményed?*(A kérdőív kitöltése névtelen, célja az órai munka általános előkészítése)***I. Kérdéscsoport**

Melyik állítással értesz egyet? Értékelj válaszaidat 1-5 skálán, ahol az **1=egyáltalán nem**, **2=nem jellemző**, **3=igen is meg nem is**, **4= inkább igen** és az **5=nagyon egyetértesz az állítással!**
Karikázd be a skálán a válaszodat kifejező értéket!

1. A számítógépes játékok kizárólag szórakozásra és a szabadidő eltöltésére valók.
1 2 3 4 5
2. A számítógépes játékok segítenek abban, hogy elfelejtsem a gondjaimat.
1 2 3 4 5
3. A számítógépes játékokban sokkal jobban meg tudom mutatni a képességeimet, mint máshol.
1 2 3 4 5
4. A számítógépes játékok segítenek hozzám hasonló érdeklődésű gyerekek megismerésében.
1 2 3 4 5
5. A számítógépes játékokkal főként az osztálytársaimmal és a személyesen (nem neten) megismert barátaimmal játszom.
1 2 3 4 5
6. A számítógépes játékokból sok mindent megtanulhatunk, aminek később hasznát vehetjük az életben.
1 2 3 4 5
7. A számítógépes játékok segítségével kipróbálhatok olyan helyzeteket és szerepeket, amiket a valóságban nincs módom.
1 2 3 4 5
8. A számítógépes játékok miatt a gyerekek kevesebbet foglalkoznak a társaikkal, a többi gyerekkel.
1 2 3 4 5
9. A számítógépes játékok elveszik az időt más hasznos, értelmes és egészséges tevékenységektől.
1 2 3 4 5
10. A számítógépes játékok fokozzák az erőszakot (ellenségeskedés, verekedés, bűnözés) az emberek között.
1 2 3 4 5
11. A számítógépes játékok játéka során kellemetlenségek érhetnek (zaklatnak, sértegetnek, provokálnak játék közben).
1 2 3 4 5
12. A számítógépes játékokra sok pénzt költünk.
1 2 3 4 5
13. A számítógépes játékok veszélyesek az adataink biztonsága szempontjából (mások hozzáférhetnek fontos adatainkhoz, amivel később visszaélhetnek).
1 2 3 4 5
14. A számítógépes játékok üzleti vállalkozások, amelyek megpróbálják befolyásolni a szabadidőnk eltöltését. Céljuk, hogy minél több időt és pénzt fordítsunk rájuk.
1 2 3 4 5
15. A számítógépes játékokat inkább a fiúk kedveleik.
1 2 3 4 5

KÉRDŐÍV: VIDEÓJÁTÉKOK

16. A lányok kevésbé játszanak online közösségi játékokat.
1 2 3 4 5
17. A lányok aktívabbak a Facebookon és más közösségi oldalakon.
1 2 3 4 5
18. A lányok ugyanannyi számítógépes játékot játszanak, mint a fiúk, csak más típusú játékokkal.
1 2 3 4 5
19. Sok játék van, ami a fiúknak és a lányoknak egyformán érdekes lehet.
1 2 3 4 5

II. Kérdéscsoport

*Miért jó játszani? Mennyire fontosak számodra az alábbi szempontok a számítógépes játékokkal kapcsolatban? Értékelj válaszaidat 1-5 skálán, ahol az **1=egyáltalán nem fontos**, **2=nem jellemző**, a **3=igen is meg nem is**, **4= inkább igen**, az **5=nagyon fontos**! Karikázd be a skálán a válaszat kifejező értéket!*

1. szórakozás
1 2 3 4 5
2. időtöltés
1 2 3 4 5
3. lehetőséget ad a kreativitásra
1 2 3 4 5
4. megoszthatom ötleteimet és véleményemet másokkal
1 2 3 4 5
5. hozzájárulhatok a csapatom győzelméhez
1 2 3 4 5
6. megmutathatom képességeimet
1 2 3 4 5
7. azonnali visszajelzést kapok a tevékenységemre
1 2 3 4 5
8. gyorsan érhetek el eredményeket, szerezhetek jutalmakat
1 2 3 4 5
9. kipróbálhatok szerepeket és új helyzeteket
1 2 3 4 5
10. ha jól játszom, szinteket léphetek, fejlődhetek a játékon belül (pl. szuper felszereléshez és képességekhez juthatok)
1 2 3 4 5
11. ha jól játszom, elismeréshez juthatok a játékos társaktól
1 2 3 4 5
12. ha jól játszom, szuper felszereléshez és képességekhez juthatok
1 2 3 4 5
13. akkor is játszhatok a barátaimmal, ha nem tudunk találkozni személyesen
1 2 3 4 5

III. Kérdéscsoport

1. Karikázd be a megfelelőt!

a) lány vagyok **b)** fiú vagyok

2. Hány éves vagy?

.....

3. Milyen videó játékokat játszol? (Sorold fel ezeket, lehetőleg a legkedveltebbel kezd!)

.....

.....

4. Milyen eszközökön?

a) asztali gépen **b)** laptop **c)** tablet **d)** mobiltelefon **e)** x-box, wii **f)** play station típusú játékok (PSP, PS3, PSVita és hasonló)

5. Kivel játszol? (Karikázd be a választ. Több is lehet.)

a) egyedül **b)** barátokkal **c)** ismeretlenekkel **d)** családtagokkal

6. Mennyi időt töltesz ezzel naponta?

a) semennyit **b)** kb. fél órát **c)** kb. 1 órát **d)** kb. 2 órát **e)** több mint 3 órát

7. Használ-e skype-ot, chatet játék közben?

a) igen **b)** nem

8. Sportolsz valamit?

a) igen **b)** nem

9. Ha igen, mit?

.....

10. Hetente hány alkalommal?

.....